

**EFEKTIVITAS PERMAINAN SUARA ANGKA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
KELOMPOK B RA DAR AL-QUR'AN TEGALGUBUG
ARJAWINANGUN KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

SUNERI

NIM. 2015.4.3.1.00433

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN SUARA ANGKA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
KELOMPOK B RA DAR AL-QUR'AN TEGALGUBUG
ARJAWINANGUN KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Oleh :

SUNERI

NIM. 2015.4.3.1.00433

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019**

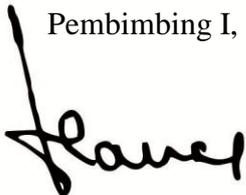
PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN SUARA ANGKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B RA DAR AL-QUR'AN TEGALGUBUG ARJAWINANGUN KABUPATEN CIREBON

Oleh :

SUNERI
NIM. 2015.4.3.1.00433

Menyetujui :

Pembimbing I,

Drs. Sulaiman, M.M.Pd.
NIDN. 2118096201

Pembimbing II,

Jajat Darajat, S.Pd.I., M.S.I.
NIDN. 2126128601

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *“Efektivitas Permainan Suara Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon”* oleh SUNERI Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.1.00433 telah diajukan dalam sidang Munaqosah Jurusan Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 29 Mei 2019.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Mei 2019

Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota,



Dr. H. Oman Fathurohman, MA
NIDK. 8886160017

Sekretaris
Merangkap Anggota,



Drs. Sulaiman, M.M.Pd.
NIDN. 2118096201

Penguji I,



H. Casta, M.Pd.
NIDK. 8813090018

Penguji II,



Ahmad Fadholi, Lc. M.H.I.
NIDN. 21311128502

NOTA DINAS

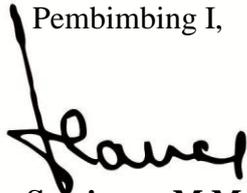
Kepada Yth.
Ketua Program Studi PIAUD
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari **SUNERI** Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.1.00433 yang berjudul ***“Efektivitas Permainan Suara Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon”*** bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Pembimbing I,



Drs. Sulaiman, M.M.Pd.
NIDN. 2118096201

Pembimbing II,



Jajat Darajat, S.Pd.I., M.S.I.
NIDN. 2126128601

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Efektivitas “Efektivitas Permainan Suara Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon”** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau kutipan-kutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya.

Cirebon, Mei 2019
Yang membuat pernyataan,



SUNERI
NIM. 2015.4.3.1.00433

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT senantiasa dipanjatkan, sehingga pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **“Efektivitas Permainan Suara Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon”**.

Shalawat dan salam sejahtera senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad saw, junjungan dan suri tauladan ummat manusia menuju jalan kebenaran. Dalam penyusunan skripsi ini, disampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, MA, Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon dan Pembimbing I.
4. Bapak Jajat Darajat, S.Pd.I., M.S.I., Pembimbing II.
5. Bapak Casta, M.Pd., Penguji I.
6. Bapak Ahmad Fadholi, Lc. M.H.I., Penguji II.
7. Kepala RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon.
8. Kedua orang tuaku yang telah membesarkan dan mendidik penulis.
9. Segenap Pengurus Perpustakaan IAI Bunga Bangsa Cirebon, yang telah memberikan izin peminjaman buku untuk keperluan referensi pembuatan skripsi.
10. Dosen IAI Bunga Bangsa Cirebon yang telah memberikan bimbingan dan mendidik penulis selama di bangku perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Menyadari akan kekurangan dan kealpaan yang terdapat pada diri penulis, sehingga kemungkinan terdapatnya kesalahan dan kekurangan pada karya tulis ini, oleh karena itu semua kesalahan adalah tanggung jawab penulis. Dengan demikian, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak.

Akhirnya karya tulis yang sederhana ini dipersembahkan kepada almamater dan masyarakat akademis, semoga kiranya menjadi setitik sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang sangat luas.

Cirebon, Mei 2019

Penulis

ABSTRAK

SUNERI. NIM. 2015.4.3.1.00433 *“Efektivitas Permainan Suara Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon”*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung anak. Untuk mendongkrak kemampuan berhitung anak, guru memerlukan strategi dan cara belajar yang lebih baik. Salah satu upaya yang ditempuh adalah dengan menggunakan permainan suara angka. Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Adakah perbedaan yang signifikan dari kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen terhadap anak di Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon yang berjumlah 20 anak. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi kemampuan anak dalam berhitung.

Hasil penelitian ini adalah : 1) Kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 5,6. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 40% anak memiliki kemampuan berhitung kurang tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori cukup tinggi. 2) Kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 9.75. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 90% memiliki kemampuan berhitung dalam katagori tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori tinggi. 3) Perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai $t_{hitung} = 5,988$, nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} pada $db = 20-2 = 18$ dengan signifikansi di angka 0,05 (5%), didapatkan t_{tabel} sebesar 1,734. Berdasarkan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,988 > 1,734$) yang artinya bahwa H_0 (hipotesis nihil) ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka.

Kesimpulannya bahwa permainan suara angka lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Suara Angka

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Deskripsi Teoretik	11
1. Permainan Suara Angka	11
2. Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini.....	19
3. Anak Usia Dini.....	28

B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Pengolahan Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Data	52
B. Pengujian Persyaratan Analisis	61
C. Pengujian Hipotesis	67
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran-Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
3.1.	Jadwal Penelitian.....	41
3.2.	Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak	44
3.3.	Format Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak	46
4.1.	Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sebelum Menggunakan Permainan Suara Angka (<i>Pre-Test</i>).....	53
4.2.	Kategorisasi Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sebelum Menggunakan Permainan Suara Angka (<i>Pre-Test</i>).....	56
4.3.	Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sesudah Menggunakan Permainan Suara Angka (<i>Pos-Test</i>).....	57
4.4.	Kategorisasi Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sesudah Menggunakan Permainan Suara angka (<i>Pos-Test</i>)	60
4.5.	Uji Normalitas Data Variabel X_1 dan X_2	62
4.6.	Hasil Uji Homogenitas Data Variabel X_1 dan X_2	66
4.7.	Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
2.1.	Bahan Kertas Karton	15
2.2.	Gunting Pemotong.....	16
2.3.	Spidol Warna.....	16
2.4.	Kotak Kayu	17
2.5.	Balok Kayu.....	17
2.6.	Kain Penutup Mata.....	18
2.7.	Skema Kerangka Berpikir	36
4.1.	Garis Normalitas Data Variabel X_1	63
4.2.	Garis Normalitas Data Variabel X_2	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program pendidikan anak usia dini merupakan salah satu unsur atau komponen dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini. Keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian kemampuan anak dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-Kanak) juga ikut serta menyukseskan Program Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan Anak Usia Dini yang belakangan mulai diminati dan marak di berbagai daerah merupakan bentuk solusi untuk kebetuhan masyarakat akan pendidikan anak semenjak dini. Hal ini didasari atas Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terbagi menjadi dua model berdasarkan sistem pengelolaan dan proses belajar mengajarnya, yaitu yang bersifat formal maupun non formal. Untuk yang bersifat formal, PAUD

¹ Departemen Pendidikan Nasional, tentang Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

menyelenggarakan pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudlatul Atfal (RA), sedangkan yang berisfat non formal bisa berwujud Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dijelaskan bahwa, “Standar PAUD merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD”.²

Standar PAUD terdiri atas empat kelompok, yaitu : (1) Standar tingkat pencapaian perkembangan, (2) Standar pendidik dan tenaga kependidikan, (3) Standar isi, proses, penilaian, dan (4) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan.

Pencapaian kurikulum pembelajaran merupakan salah satu target dalam dunia pendidikan, demikian juga halnya dengan pendidikan di PAUD. Kurikulum yang ada di PAUD merupakan bentuk kurikulum yang sangat mendasar dan merupakan modal awal anak untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensinya pada usia pendidikan yang lebih tinggi.

Muatan Kurikulum PAUD untuk kategori pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak, kemampuan berhitung telah menjadi bagian dari konsep kurikulumnya. Kemampuan berhitung anak usia dini dibutuhkan sebagai pondasi awal untuk mengembangkan kemampuan matematika anak

² Departemen Pendidikan Nasional, tentang Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.

ketika ia telah menginjak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini cukup mendasar, karena bagaimanapun, hampir seluruh aspek kehidupan manusia tidak akan pernah terlepas dari aktivitas berhitung di dunia ini. Artinya ilmu matematika adalah ilmu yang paling banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Layaknya anak-anak yang baru dalam tahap belajar dan permulaan, kemampuan berhitung anak pada usia Taman Kanak-Kanak tidak dapat disamakan atau diukur dengan kemampuan berhitung pada anak dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pada tahap awal atau usia dini, standar kemampuan berhitung anak hanya dibatasi ke dalam beberapa hal yaitu : kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, kemampuan menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10, meniru lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10 dan mengenal perbedaan banyak-sedikit, sama tidak sama.

Apabila kriteria-kriteria kemampuan tersebut dapat dipenuhi oleh anak pada usia dini, maka anak tersebut termasuk dalam kategori mampu berhitung untuk usia permulaan atau dini. Namun disadari sepenuhnya, bahwa kemampuan tersebut tidak akan dapat terwujud jika tidak ditunjang oleh banyak faktor dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah pengaruh metode pembelajaran yang sangat besar menentukan keberhasilan dari target pembelajaran.

Sehubungan dengan metode pembelajaran Allah SWT berfirman dalam surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :

*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*³

Ayat tersebut di atas memberikan pemahaman bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan jalan agar siswa mudah menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, yaitu melalui metode pembelajaran. Sedikitnya tiga metode pembelajaran yang diajarkan dalam ayat tersebut yaitu metode hikmah, metode nasehat dan metode diskusi. Yang intinya bahwa dalam proses belajar peran metode pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki posisi yang sangat urgen untuk keberhasilan belajar siswa.

Melalui metode pembelajaran yang tepat terutama untuk anak-anak pada usia dini semisal Taman Kanak-Kanak, maka mereka akan dengan mudah memahami konsep pembelajaran yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang mengutamakan rasa senang dan nyaman yang diterapkan oleh guru di kelas akan secara tidak langsung telah ikut mewujudkan perasaan senang belajar anak dan memungkinkan baginya untuk mendapatkan kemampuan yang diharapkan.

Sebagaimana diketahui selama ini bahwa pelajaran yang berhubungan dengan matematika sepertinya pelajaran yang membosankan dan sulit buat

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: Optima, 2011), h. 282

sebagian besar orang. Namun melalui metode yang “*fun*” dan tidak terkesan memberikan terlalu banyak tekanan akan memberikan nuansa yang terbalik, justru pada saat itu pelajaran matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan ternyata bukan perkara sulit untuk dapat mempelajari matematika dengan baik dan benar.

Berdasarkan pengamatan di Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon, ditemukan adanya masalah yaitu rendahnya minat anak didik dalam belajar berhitung dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekolah, sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, dan mengurutkan bilangan masih kurang. Anak-anak lebih menyukai pembelajaran motorik halus dan bermain di luar. Hal ini disebabkan karena minimnya alat peraga di Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon, kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan media *stick* angka dan kartu angka. Sehingga sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester, dari 20 anak hanya 10 anak yang sudah mampu berhitung sedangkan sebagian yang lainnya masih perlu bimbingan guru. Ternyata anak yang belum mampu berhitung belum dapat menggunakan media dengan menggunakan jari-jari tangan.

Kondisi ini disadari sepenuhnya oleh guru di Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon bahwa media pembelajaran berupa alat peraga sangat diperlukan, karena pembelajaran di

RA disampaikan dengan cara bermain maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan berhitung anak di Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon.

Sementara itu Maria Montesori dalam A.K. Mudjito berpendapat bahwa, “Anak-anak belajar melalui tangannya. Karena itulah, bila guru menjelaskan sebuah materi diharapkan anak-anak mengenal yang konkret, seni abstrak dan abstrak.”⁴ Konsep ini mengandung prinsip bahwa pendidikan harus berpegang pada keseimbangan (*cosmic plan*). Karena itu dia menciptakan alat peraga yang berupa duplikasi. Untuk menjelaskan tentang pohon, guru tidak harus menebang pohon melainkan dengan alat peraga.

Permainan suara angka adalah salah satu permainan yang dikembangkan di Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon untuk memberikan suasana yang baru dalam belajar. Rasa nyaman dan senang diharapkan dapat hadir ketika proses belajar mengajar. Permainan ini pula digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dengan permainan suara angka anak-anak akan belajar cara menghitung dan mengenal bilangan lebih ceria dan belajar berhitung sangatlah mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas akhirnya merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Suara**

⁴ A. K. Mudjito, *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen, 2007), h. 45

Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak belum dapat melakukan proses penghitungan dengan lancar.
2. Anak-anak kurang aktif saat mengikuti pembelajaran.
3. Metode belajar yang diterapkan masih monoton dan kurang inovatif.
4. Pembelajaran masih terpusat kepada guru, bukan kepada aktivitas siswa.

C. Pembatasan Masalah

Langkah untuk menghindari pembahasan yang meluas dari tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini dalam hal kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon dengan menggunakan permainan suara angka. Adapun indikator-indikator dari kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.
- 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Seberapa tinggi kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka?
2. Seberapa tinggi kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka?
3. Apakah perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka.

3. Untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan keilmuan dalam memahami upaya peningkatan kemampuan berhitung anak di TK melalui media metode pengajaran yang lebih inovatif dan baru.

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, memberikan pengalaman dan wawasan baru pada anak dalam meningkatkan intelegensi dan kemampuan motoriknya.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode pengajaran yang tepat dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.
- c. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan serta rujukan dalam menentukan kebijakan dan program dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui

permainan pindah bola angka untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Permainan Suara Angka

a. Pengertian Permainan Suara Angka

Permainan suara angka adalah permainan yang memanfaatkan berbagai sarana untuk berlatih berhitung pada anak usia dini, mulai dari balok kayu, kardus besar, kertas karton, gunting dan spdiol. Dimana bahan-bahan tersebut akan digunakan secara bersamaan setelah terlebih dahulu disetting sedemikian rupa sehingga permainan dapat berlangsung.

Permainan semacam ini sangat baik untuk melatih motorik halus maupun kasar anak. Permainan suara angka merupakan salah satu jenis permainan yang dikembangkan di sekolah-sekolah dengan jenjang usia dini. Hal ini sangat memberikan kontribusi besar terhadap tingkat perkembangan awal anak yang sarat dengan kemampuan motorik pada diri mereka.

Permainan suara angka tak ubahnya adalah wahana penghiburan bagi anak-anak ketika belajar. Dengan pola media-media tersebut yang diberikan kode tertentu dengan berbagai bentuk lambang bilangan, akan memudahkan anak untuk mengenal angka tersebut. Namun yang menjadi ciri khas dari permainan ini adalah

titik tekannya pada suara angka yang akan diucapkan oleh masing-masing siswa berdasarkan model permainan yang sudah ditentukan. Melalui pengucapan angka dengan suara yang keras akan membantu siswa lain untuk mengenal dan mengetahui angka yang disuarakan. Hal inilah yang kemudian menjadi penamaan dari permainan ini, yaitu permainan suara angka.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat dipahami bahwa permainan suara angka adalah jenis permainan yang mengenalkan anak akan bentuk lambang bilangan dan merupakan tahap awal untuk mengembangkan kemampuan berhitung mereka.

b. Tujuan Permainan Suara Angka

Secara umum tujuan dari permainan suara angka sama dengan permainan lain pada anak usia dini, yaitu membangkitkan kemampuan motorik halus dan kasar anak. Hal ini sangat penting, keseimbangan antara motorik halus dan kasar anak mampu membangkitkan potensi-potensi kecerdasan yang mereka miliki ketika pada masa perkembangan selanjutnya.

Ungkapan ini juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh

B.E.F Montolalu dkk bahwa :

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat diartikan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipasikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah.⁵

⁵ Montolalu, dkk, *Dunia Bermain Anak-Anak*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 1-2

Sehingga dengan demikian dapat dipahami bahwa sesungguhnya bermain adalah kebutuhan anak. Melalui permainan yang diberikan maka anak akan mampu mengembangkan kemampuan dirinya secara paripurna. Kemampuan inilah yang kemudian diartikan sebagai bentuk pengembangan dari motorik halus dan kasar anak. Karena kedua motorik tersebut merupakan bentuk motorik yang mendukung tingkat kecerdasan mereka secara menyeluruh. Dengan demikian secara umum dapat dipahami bahwa bermain merupakan bentuk rangsangan motorik halus dan kasar anak dan merupakan bentuk kebutuhan yang mendasar bagi anak usia dini.

Sebagaimana para ahli berkesimpulan bahwa :

Anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniyahnya anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman (kelompok). Jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak.⁶

Tujuan umum permainan suara angka adalah untuk memenuhi kebutuhan anak baik secara fisik maupun rohani dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar anak. Sedangkan secara khusus permainan suara angka memiliki tujuan yang jelas yaitu mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Kemampuan berhitung sangat dibutuhkan untuk anak usia dini dengan tahapan dan ukuran tertentu berdasarkan kebutuhan

⁶ *Ibid*, h. 2

usianya. Kemampuan berhitung akan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah yang mereka hadapi pada saat itu. Kemampuan berhitung secara tidak sadar ikut andil dalam mengembangkan berbagai potensi anak semenjak dini dan kemampuan berhitung adalah bagian dari pengembangan aspek kognitif.

E.F Montolalu dkk kembali mengungkapkan bahwa, “Kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat”.⁷

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas maka dapat diketahui bahwa tujuan khusus yang hendak dicapai melalui permainan suara angka adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal kemampuan berhitung permulaan. Karena dengan demikian merupakan pondasi dan landasan awal menjadi pribadi-pribadi yang lebih berpikir rasional dan kritis tetapi juga tidak terlalu pragmatis dalam menyelesaikan masalah, penuh pertimbangan yang jelas dan terukur.

Kemampuan semacam ini perlu dilatih semenjak dini. Pelatihan semenjak dini akan memberikan bekas yang mendalam dan mampu

⁷ *Ibid*, h. 4

membangun sikap serta pribadi anak. Sehingga pada usia menjelang dewasa mereka sudah menemukan jati diri mereka. Mampu mengenal karakter dan kemampuan yang mereka miliki untuk dikembangkan dalam meraih kehidupan yang lebih baik.

c. Media Permainan Suara Angka

Media permainan merupakan elemen penting dalam teknis pelaksanaan permainan sehingga permainan lebih menyenangkan dan dapat dinikmati oleh setiap anak yang sedang bermain. Terkait dengan permainan suara angka media permainan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Kertas Karton

Kertas karton yang digunakan adalah kertas karton bekas dan bebas berasal dari bekas kemasan apa saja, baik itu kemasan makanan atau kemasan barang-barang elektronik, yang jelas kertas karton tersebut dapat digunakan dan memiliki tingkat ketebalan tertentu yang mudah dibentuk.

Adapun kertas karton yang digunakan sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar. 2.1.
Bahan Kertas Karton

2) Gunting

Gunting sangat penting sebagai media untuk membuat bentuk-bentuk angka pada karton bekas yang telah disediakan. Adanya gunting akan memudahkan menggunting pola karton berdasarkan angka-angka yang telah ditentukan terlebih dahulu. Di bawah ini terdapat contoh gunting yang digunakan :



Gambar. 2.2
Gunting Pemotong

3) Spidol

Penggunaan spidol dalam permainan suara angka adalah sebagai alat untuk menulis dan membuat pola angka tertentu di atas karton. Tanpa adanya spidol maka akan sedikit menyulitkan dalam membentuk pola angka tertentu.



Gambar. 2.3.
Spidol Warna

4) Kotak

Kotak digunakan untuk menempatkan balok-balok kayu ketika permainan suara angka dimulai.



Gambar. 2.4.
Kotak Kayu

5) Balok Kayu

Balok kayu berfungsi sebagai media bilangan dan juga bunyi balok kayu yang akan dimasukkan ke kotak akan menjadi isyarat jumlah bilangan tertentu. Jumlah balok kayu akan ditentukan dengan jumlah angka yang diinginkan.



Gambar. 2.5.
Balok Kayu

6) Kain Penutup Mata

Fungsi kain penutup mata adalah untuk menutup mata siswa sebelum menebak dan menyebutkan jumlah angka yang didengarkan dari balok kayu yang jatuh ke dalam kotak.



Gambar 2.6.
Kain Penutup Mata

d. Langkah-Langkah Permainan Suara Angka

Permainan pindah suara angka sebagaimana dengan permainan yang lain pada umumnya harus memiliki tahapan dan cara memainkannya. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan permainan suara angka terhadap anak usia dini sebagaimana yang dipaparkan oleh Suhendra adalah sebagai berikut :

- 1) Buatlah kartu angka mulai dari angka 1 sampai dengan 10 di atas kertas karton.
- 2) Minta anak untuk menutup matanya dan mendengarkan saat guru menjatuhkan balok kayu satu per satu ke dalam kotak.
- 3) Saat balok kayu dijatuhkan, minta anak untuk bersama-sama menghitung jumlah balok tersebut.
- 4) Jika anak sudah mulai mengerti, jatuhkanlah kembali balok kayu sampai jumlah tertentu. Lalu anak menghitungnya secara bersamaan.
- 5) Selain itu, minta anak untuk mencocokkan jumlah balok yang jatuh dengan kartu angka yang tepat.

- 6) Kegiatan tersebut dapat pula dilakukan dengan menggunakan berbagai suara lain, seperti tepuk tangan, tabuhan gendering, dan sebagainya.⁸

Berdasarkan langkah-langkah permainan suara angka tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan suara angka tidak hanya mengandalkan suara anak sebagai ciri khas dari permainan ini, tetapi guru yang menerapkan permainan ini menggunakan berbagai media yang telah dibentuk sedemikian rupa untuk membantu terlaksananya permainan di dalam kelas dengan baik. Tanpa dukungan berbagai media yang telah disiapkan maka permainan suara angka akan terkesan membosankan dan tidak kreatif.

2. Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Sesuai dengan pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak dijelaskan bahwa:

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.⁹

Sedangkan Sriningsih mengungkapkan bahwa, “Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta

⁸ Suhendra, *Bermain dan Belajar Berhitung*, (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 16

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Diknas, 2007), h. 1

(*routecounting/rational counting*)”.¹⁰ Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Lebih lanjut Sriningsih menjelaskan bahwa, “Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan melalui permainan bilangan”.¹¹ Pada permainan ini anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda-benda, pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian berhitung permulaan merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

b. Indikator Kemampuan Berhitung

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak antara lain:

¹⁰ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), h. 63

¹¹ *Ibid*, h. 80

- 1) Mengetahui angka 1-10 secara bertahap,
- 2) Menghitung benda 1 sampai 10,
- 3) Membandingkan besar- kecilnya nilai angka,
- 4) Operasi hitungan 1-5,
- 5) Menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1.¹²

Anak usia dini belum mampu memahami bilangan. Anak hanya menirukan orang di sekitarnya. Misalnya, anak dalam menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Langkah-langkah pembelajaran kemampuan menghitung anak TK dapat dilakukan dengan cara sebagaimana Sudaryanti menjelaskan yaitu, “a) Menghitung dengan jari, b) menghitung benda-benda, c) berhitung sambil berolahraga, d) berhitung sambil bernyanyi, e) menghitung diatas sepuluh, f) menulis angka, g) memasang angka, h)membandingkan angka”.¹³

Berdasarkan pengertian di atas maka indikator kemampuan berhitung permulaan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator yang telah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPA) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.
- 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.¹⁴

¹² Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*, h. 52-54

¹³ Sudaryanti, *Konsep Berhitung pada Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), h. 5-17

¹⁴ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

c. Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung

Seorang guru di Taman Kanak-kanak dalam memberikan kegiatan pembelajaran harus memperhatikan tahap perkembangan anak didik, alat peraga/ alat permainan, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman bermain anak. Kegiatan pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak menurut Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti adalah, “a) mencocokkan, b) angka dan hitungan, c) mengelompokkan dan menggolongkan, d) perbandingan, e) bentuk, f) ruang, g) pembelajaran tentang pola, h) pengukuran, i) lambang bilangan”.¹⁵

Sebelum memberikan kegiatan pembelajaran, anak diberi pengertian dan pemahaman tentang beberapa hal misal, kegiatan dalam mencocokkan warna, ukuran, angka, seni dan objek. Dalam hal menghitung dan memberi angka sebuah objek, anak diajak berhitung saat menaiki/menuruni tangga, menghitung sejumlah benda, mengenali tulisan angka dan lainnya. Untuk mengelompokkan dan menggolongkan, anak diberi pengertian dan pemahaman tentang beberapa hal yang dikumpulkan bersama dan akan menjadi suatu kelompok.

Guru menyiapkan berbagai benda dalam sebuah kotak, kemudian anak diajak untuk mengelompokkan benda tersebut. Anak diberi kegiatan dalam membandingkan antara dua buah benda atau

¹⁵ Wahyudi, dan Damayanti, Dwi Retno, *Indikator-Indikator Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media, 2005), h. 110-117

orang dengan berbagai karakteristik misalnya perbandingan ukuran (besar-kecil, dekat-jauh, gemuk-kurus dan lainnya), perbandingan angka (genap-ganjil, lebih-kurang, sedikit-banyak), perbandingan berat (berat-ringan) dan sebagainya. Anak diberi pemahaman tentang bentuk dasar (bentuk-bentuk geometris). Keegiatannya dapat berupa menggolongkan sesuai dengan bentuknya, menghubungkan bentuk dengan namanya dan lainnya. Untuk pengertian ruang, anak perlu pengalaman untuk mengembangkan konsep hubungan suatu posisi (konsep di bawah-di atas), jarak (jauh dekat), pengaturan yaitu mengatur suatu benda sesuai yang diinginkan (mengatur balok-balok di atas rak). Mengelompokkan dan menata obyek-obyek tertentu ke dalam tempat yang disediakan secara rapi dan teratur merupakan pembelajaran tentang pola.

Anak dapat mengembangkan konsep ukuran dengan membuat perbandingan antara lebih besar dan lebih kecil, lebih berat dan lebih ringan, lebih panas dan lebih dingin dalam kegiatan pengukuran,. Sedangkan mengenai lambang bilangan, anak dapat melihat banyak angka di sekitarnya, maka anak diberi pemahaman dalam pengenalan lambang bilangan, urutan nomor bilangan dan kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan (angka 1 untuk satu benda/obyek). Pembelajaran membilang di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan dengan berbagai cara salah satunya melalui

kegiatan bermain. Kegiatan bermain dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang dikeluarkan oleh Depdiknas, antara lain :

a) mengenal angka 1-10 secara bertahap, b) menghitung benda 1 sampai 10, c) mengenal hitungan melalui lagu, d) membandingkan besarkecilnya nilai angka, e) menyalin dan menebalkan angka, f) operasi hitungan 1-5, g) menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1.¹⁶

Guru mengenalkan angka 1-10 secara bertahap dengan memperlihatkan gambar yang jumlahnya sama dengan tulisan angka di bawahnya. Kemudian guru mengajak anak untuk menghitung jumlah gambar tersebut dan menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Kemudian anak diajak menghitung 1-10 sambil menunjuk benda/gambar. Ajak anak untuk mengulangi apabila masih salah. Jika anak sudah bisa, jumlah benda boleh ditingkatkan. Guru dapat mengenalkan hitungan melalui lagu yaitu dengan mengajak anak menyanyikan lagu yang ada bilangan sambil memperagakannya.

Membandingkan besar kecilnya nilai angka, guru harus memperlihatkan kedua gambar yang masing-masing jumlahnya berbeda. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang jumlah gambar tersebut. Kegiatan ini diulangi beberapa kali

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *op.cit.*, h. 52-54

agar anak memahami perbedaan nilai angka tersebut. Anak diajak untuk menyambung titik-titik yang berbentuk angka. Kemudian diajak untuk menulis lambang bilangan dari jumlah benda yang ditunjuk, kegiatan ini dilakukan untuk pembelajaran dalam menyalin dan menebalkan angka. Anak juga diajak untuk mengenal operasi hitungan 1-5 melalui kegiatan pembelajaran dalam penjumlahan dan pengurangan 1-5 dengan menggunakan benda, gambar atau jari tangan. Untuk menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1, anak diajak menyebut angka 1,2,3,4,5 atau kebalikannya 5,4,3,2,1.

Kegiatan pembelajaran mengenal hitungan dan angka merupakan kegiatan persiapan untuk belajar berhitung. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Pada usia dini/anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung, karena usia TK sangat peka terhadap stimulasi yang diterima dari lingkungan.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Berhitung

Anak usia dini belum mampu memahami bilangan. Anak hanya menirukan orang di sekitarnya. Misalnya, anak dalam menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Langkah-langkah pembelajaran kemampuan membilang anak TK menurut Sudaryanti dapat dilakukan dengan cara, “a) menghitung dengan jari, b) menghitung benda-benda, c) berhitung sambil berolahraga, d)

berhitung sambil bernyanyi, e) menghitung diatas sepuluh, f) menulis angka, g) memasangkan angka, h) membandingkan angka”.¹⁷

Proses membilang dengan jari tangan dapat dilatih sejak anak usia dini. Menghitung permulaan dengan jari tangan dianggap paling mudah dan efektif, karena menggunakan jari konsep bilangan lebih mudah dipahami dan anak dapat melakukan sendiri. Anak juga dapat dilatih membilang dengan benda-benda yang ada di sekitar anak, misalnya anak diajak menghitung banyaknya teman perempuan dan laki-laki, jumlah jendela yang ada di kelas dan menghitung benda-benda yang ada di sekitar anak. Pembelajaran membilang dapat dilakukan sambil berolahraga, misal anak diminta untuk membilang 1-5 secara bergantian sambil membuat lingkaran. Anak berkelompok sesuai nomor angka yang disebut oleh guru, misal guru menyebut angka 1 kemudian anak yang bernomor 1 berkelompok membuat lingkaran kecil ditengah. Guru juga dapat mengenalkan konsep bilangan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya lagu balonku. Sedangkan menghitung diatas sepuluh untuk bilangan 12-19 pada prinsipnya sama yaitu angka ditambah dengan kata “belas” seperti dua-belas, tiga-belas,... tetapi untuk “se-belas” kata satu diganti se yang artinya satu. Guru perlu

¹⁷ Sudaryanti, *op.cit.*, h. 5-17

mengenalkan pola tersebut pada anak, supaya anak akan tahu dalam menghitung sendiri.

Menulis angka pada anak dapat dilakukan dengan cara menebalkan angkadan mencontoh angka. Anak dikenalkan bilangan dengan menggunakan contoh benda yang mirip, misalnya angka 1 dengan gambar tongkat, angka 2 dengan gambar angsa, angka 3 dengan gambar burung, angka 4 dengan gambar orang hormat, dan seterusnya. Guru dapat memberi contoh dengan peragaan gambar dengan cara memasang angka sesuai dengan gambar jari tangan dan banyaknya (jumlah) gambar. Untuk membandingkan angka anak harus sudah dapat memahami lebih besar, lebih kecil dan sama dengan. Guru memberi contoh dengan bantuan benda –benda konkrit yang ada di sekitar anak, misalnya membandingkan jumlah kedua kelompokanak, jumlah gambar benda dengan memberi tanda X/V.

Membilang dengan menggunakan jari-jari sering dipakai oleh anak TK untuk mempermudah membilang dan operasi matematika sederhana. Pembelajaran membilang juga dapat menggunakan benda-benda konkrit, gambar-gambar, atau angka yang ada di sekitar anak. Langkah-langkah pembelajaran kegiatan membilang dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membilang menggunakan benda-benda. Anak diajak membilang dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak.

3. Anak Usia Dini

a. Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur bahwa :

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.¹⁸

Masa anak usia dini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian sebagaimana yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto bahwa, “Di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%”.¹⁹

Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal

¹⁸ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h. 88

¹⁹ Slamet Suyanto, *Tahapan Bermain pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2003), h. 6

(RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS). Ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun); kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PADU sejenis (SPS) usia 0-6 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Bersifat egosentris naif.
- 2) Mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif.
- 3) Ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas.
- 4) Sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentakan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya.²⁰

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati sebagai berikut :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Merupakan pribadi yang unik.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi.
- 4) Masa potensial untuk belajar.
- 5) Memiliki sikap egosentris.
- 6) Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek.
- 7) Merupakan bagian dari makhluk sosial.²¹

Sementara itu, Rusdinal menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat.
- 2) Anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata.
- 3) Anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat.
- 4) Anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.²²

Secara lebih rinci, Syamsuar Muchtar mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini, adalah sebagai berikut :

- 1) Anak usia 4-5 tahun
 - a) Gerakan lebih terkoordinasi.

²⁰ Kartini Kartono, *Psikologi Umum*, (Bandung : Sinar Baru Algies Indonesia, 2002), h. 10

²¹ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 8-9

²² Rusdinal, dkk, *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 16

- b) Senang bernain dengan kata.
 - c) Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati.
 - d) Dapat mengurus diri sendiri.
 - e) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak.
- 2) Anak usia 5-6 tahun
- a) Gerakan lebih terkontrol
 - b) Perkembangan bahasa sudah cukup baik
 - c) Dapat bermain dan berkawan
 - d) Peka terhadap situasi sosial
 - e) Mengetahui perbedaan kelamin dan status
 - f) Dapat berhitung 1-10.²³

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah beberapa hasil penelitian yang dihasilkan oleh para peneliti terdahulu sebagai berikut:

Penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Yenis Astina Mulyaningsih dengan judul penelitian “Bermain *Stick* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Desa

²³ Syamsuar Muchtar, *Dimensi Supervisi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 239

Wonopolo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015-2016". Hasil penelitian ini menunjukkan bermain stick angka mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Hasil persentase dari kemampuan berhitung permulaan dari sebelum diberi tindakan sampai sampai siklus II yakni prasiklus 47,25%, siklus I 57,75% dan siklus II 86,37%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain stick angka di TK Desa Wonolopo Tahun Ajaran 2015-2016.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan oleh peneliti yaitu membahas permasalahan tentang kemampuan berhitung untuk anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah; penelitian terdahulu menggunakan permainan *stick* angka dalam proses belajar mengajar, sedangkan penelitian yang sedang dijalankan peneliti menggunakan permainan suara angka.

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Diah Galih Wahyuni, dkk dengan judul penelitian "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Stick* Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif". Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambang bilangan dengan penerapan metode bermain pada siklus I sebesar 71,3% yang berada pada kategori sedang ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,3% yang tergolong pada kategori tinggi. Jadi, terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam kemampuan pengenalan lambing bilangan pada

anak setelah diterapkan metode bermain berbantuan media menara angka sebesar 14%.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan oleh peneliti yaitu sama-sama mengangkat masalah kemampuan kognitif anak usia dini terutama dalam hal kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaannya adalah, media yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah media *stick* angka sedangkan penelitian yang sedang dijalankan menggunakan permainan suara angka. Selain itu, perbedaannya adalah metode yang digunakan dalam penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode dan model Penelitian Tindakan Kelas sedangkan yang sedang dilaksanakan oleh peneliti menggunakan metode eksperimen.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang sedang dijalankan peneliti adalah penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Etik Kurniawati dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain *Stick* Angka pada Anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain *stick* angka, pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71%.

Persamaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang sedang dijalankan peneliti adalah sama-sama mengangkat permasalahan tentang kemampuan berhitung anak. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah media *stick* angka sedangkan penelitian yang sedang dijalankan peneliti adalah menggunakan permainan suara angka. Selain itu metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian yang sedang berjalan menggunakan metode eksperimen.

C. Kerangka Berpikir

Pengenalan lambang bilangan pada anak TK biasanya dilakukan melalui permainan, karena bermain duni anak-anak akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan suasana riang gembira. Sewaktu anak sedang bermain dengan teman-teman sebayanya akan tumbuh sejumlah perkembangan nilai-nilai pada diri anak.

Penerapan permainan suara angka bukan saja meningkatkan perkembangan motorik anak akan tetapi permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung berdasarkan beberapa indikator di antaranya :

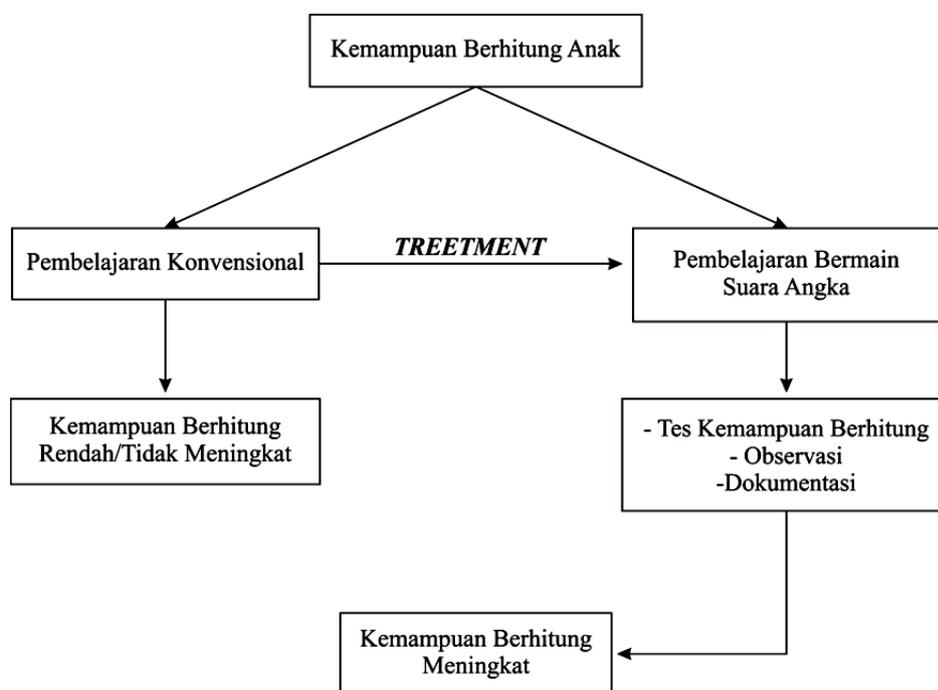
1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
2. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan orang tua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Tidak boleh ada anak untuk perkembangan aspek tertentu walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.

Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Kegiatan bermain yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak. Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau di paksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian dari kerangka berpikir yang telah disusun, maka skema dari kerangka berpikir tersebut dapat dilihat dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar. 2.7.
Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Edi Riadi menyatakan bahwa, “Hipotesis adalah jawaban atau dugaan ilmiah sementara terhadap suatu fenomena yang perlu dibuktikan atau diuji kebenarannya secara empirik”.²⁴ Hipotesis merupakan anggapan yang mungkin benar dengan alasan atau menguatkan pendapat meskipun belum dibuktikan kebenarannya. Jadi hipotesis merupakan dugaan yang mungkin

²⁴ Edi Riadi, *Metode Statistik Parametrik & Nonparametrik*, (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2014), h. 73

benar dan mungkin salah. Hipotesis akan ditolak jika ternyata salah dan akan diterima apabila fakta-fakta membenarkannya.

Berpijak dari kerangka berpikir di atas maka hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan dan kebenarannya memerlukan pengujian yang berdasarkan dari penelitian lapangan adalah sebagai berikut :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan berhitung anak

Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan berhitung

anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan cara-cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga hasil penelitian dapat dibuktikan. Penulis menggunakan teknik analisis untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa, “*Pretest posttest one group design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pretest*) dan sesudah eksperimen (*posttest*) dengan satu kelompok subjek.”²⁵ Penulis menggunakan design penelitian ini karena dirasa cocok dengan judul penelitian yang diambil. Menarik kesimpulan dari pendapat Arikunto bahwa penulis memberikan tes awal (*pretest*) pada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berhitung yang dimiliki peserta didik. Setelah diberikan tes awal, penulis melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan suara angka. Tindakan akhir yang dilakukan penulis adalah dengan memberikan tes akhir (*posttest*) tujuannya untuk mendapatkan perbandingan data dari tes awal (*pretest*) ke tes akhir (*posttest*).

Berikut rancangan *the one group pretest-posttest design* berdasarkan pendapat menurut Syamsuddin dan Damayanti sebagai berikut :

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 78

O₁ X O₂

Keterangan :

O₁ = Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O₂ = Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)²⁶

Paradigma desain penelitian ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Sementara itu metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Syamsuddin dan Damayanti (2011:14) mengatakan bahwa metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan.²⁷

Dari pengertian di atas peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dalam pelaksanaan penelitian ini. Pendekatan kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji satu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep. Dalam penelitian kuantitatif terbagi lagi menjadi penelitian eksperimen, deskriptif korelasional, evaluasi, dan lain sebagainya.

Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat melalui pemanipulasian variabel independen dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh pemanipulasian

²⁶ Syamsuddin dan Damayanti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 157.

²⁷ *Ibid*, h. 14

tersebut. Maka metode eksperimen ini digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah dilakukannya pemnipulasian. Selain itu, metode eksperimen ini dilaksanakan dengan tujuan agar hipotesis yang telah dirumuskan dapat terbukti.

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam penelitian ini penulis menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperiment design* jenis *nonequivalent control group design*).

Menurut Syamsudin dan Damayanti bahwa, “Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true eksperimental design, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.”²⁸ *Quasi eksperimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Dar Al-Qur’an Tegalbugug Arjawinangun Kabupaten Cirebon. Sekolah berstatus swasta ini berada di bawah naungan Kementerian Agama RI Kabupaten Cirebon. Pemilihan tempat penelitian karena menurut peneliti akan lebih efektif bagi

²⁸ *Ibid*, h. 116

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian atau objek yang akan diamati. Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa, “Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian merupakan penelitian populasi.”²⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah anak RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon yang berjumlah 45 anak.

2. Sampel Penelitian

Suharsimi Arikunto mendefinisikan bahwa, “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.”³⁰

Sampel dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B RA Dar Al-Qur’an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon yang berjumlah 20 anak. Pengambilan sampel yang dikhususkan pada anak kelompok B dikarenakan beberapa alasan sebagai berikut :

- a. Tingkat pemahaman dan kemampuan anak Kelompok B dalam memahami materi pelajaran yang lebih baik dibandingkan anak Kelompok A.
- b. Jenjang usia yang lebih tinggi akan ikut membantu pengkondisian anak dalam proses belajar mengajar dan penelitian.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, h. 130

³⁰ *Ibid.*, h. 131

- c. Materi berhitung yang diajarkan setingkat lebih tinggi anak Kelompok B dibandingkan dengan anak Kelompok A.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua model yaitu *pre-test* dan *post-test*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang sifat pendidikan yang mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.

Menurut Riduwan bahwa, “Tes adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu/kelompok”.³¹ Dengan demikian test diartikan sebagai alat digunakan untuk memperoleh data tentang suatu karakteristik dari individu atau kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, maka tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berhitung dengan kisi-kisi indikator penilaian sebagai berikut :

³¹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 37

Tabel 3.2.
Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	a) Anak mengenal lambang bilangan 1-10 b) Anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 c) Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10	1. BB : Jika tidak terdapat indikator 2. MB : Jika terdapat 1 indikator 3. BSH : Jika terdapat 2 indikator 4. BSB : Jika terdapat 3 indikator
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	a) Anak berhitung secara urut dari 1-10 b) Anak menghitung jumlah benda dari 1-10 c) Anak berhitung angka secara acak dari 1-10	1. BB : Jika tidak terdapat indikator 2. MB : Jika terdapat 1 indikator 3. BSH : Jika terdapat 2 indikator 4. BSB : Jika terdapat 3 indikator
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	a) Anak menempelkan bilangan pada gambar bilangan dari 1-10 secara berurutan b) Anak menyebutkan bilangan berdasarkan lambang bilangan dari 1-10 c) Anak	1. BB : Jika tidak terdapat indikator 2. MB : Jika terdapat 1 indikator 3. BSH : Jika terdapat 2 indikator 4. BSB : Jika terdapat 3 indikator

		menempelkan bilangan pada gambar bilangan dari 1-10 secara acak	
--	--	--	--

Keterangan :

Skor 1 : Jika aspek perkembangan anak belum berkembang (BB).

Skor 2 : Jika aspek perkembangan anak mulai berkembang (MB).

Skor 3 : Jika aspek perkembangan anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Skor 4 : Jika aspek perkembangan anak berkembang sangat baik (BSB).

2. Observasi

Observasi menurut Sugiyono yaitu “Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar”.³²

Proses observasi ini, peneliti dapat mengamati situasi-situasi yang ada di lapangan dengan mencatat apa-apa yang dianggap penting guna menunjang terhadap tujuan penelitian. Observasi ini memberikan kemudahan terutama dalam hal memperoleh data di lapangan.

Untuk memudahkan proses observasi maka format observasi kemampuan anak dalam berhitung dapat dilihat pada tabel berikut :

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 145

Tabel 3.3.
Format Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak

No.	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10					
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung					
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan					
	Jumlah Total					

E. Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, penulis dalam mengolah data menggunakan pendekatan deskripsi dan dijabarkan dengan menggunakan analisis statistik dengan penyajian tabel. Adapun untuk menghitung skala prosentase digunakan rumus sebagai berikut :

1. Analisis Skor Ideal

Analisis Kriteria Skor ideal, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X1 dan variabel X2 melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan penghitungan Kriteria Skor Ideal menurut Dahlia dalam Riduwan yaitu:

$$Z_{ideal} + Z (SD_{ideal})^{33}$$

Data penelitian variabel X1 dan variabel X2 dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

³³ Riduwan, *opcit.*, h. 215

- a. Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z=0,61$.
- b. Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z= -0,61$ sampai dengan $Z=+0,61$.
- c. Kategori III: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z= -0,61$.

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut :

$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah tinggi/baik

$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah sedang

$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan:

X_{id} : $\frac{1}{2}$ skor maksimal

Sd_{id} : $\frac{1}{3} X_{id}$

2. Uji Normalitas Data

Tujuan menguji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari hasil pengukuran tersebut berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data dinilai dengan menggunakan uji Liliefors sebagaimana yang dijelaskan oleh Sudjana 2005 : 466) dengan langkah-langkah penyelesaiannya adalah sebagai berikut :

- a. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

X dan S masing-masing merupakan rata-rata dari simpangan baku sampel

- b. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
- c. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- d. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak dari seluruh sampel yang ada dan berilah simbol L_o .
- f. Dengan bantuan tabel nilai kritis L untuk uji Liliefors, maka tentukanlah nilai L.
- g. Bandingkan nilai L tersebut dengan nilai L_o untuk menghitung diterima atau ditolak hipotesisnya, dengan kriteria:
Terima H_0 jika $L_o < L_\alpha = \text{TIDAK NORMAL}$
Tolak H_0 jika $L_o > L_\alpha = \text{NORMAL}$ ³⁴

Selanjutnya untuk memudahkan proses penghitungan data, peneliti menggunakan bantuan penghitungan dari program SPSS versi 23 *for windows*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Perhitungan

Pengujian dengan menggunakan *Uji one-sample kolmogorov-smirnov tes* program SPSS versi 23 *for windows*.

- b. Kriteria pengujian

Jika nilai probabilitas (sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai probabilitas (sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

³⁴ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Transito, 2005), h. 466

c. Pengambilan keputusan

Penulis mengambil taraf nyata = 5%, maka H_0 ditolak jika nilai probabilitas (sig.) < 0,05 dan diterima H_0 jika nilai probabilitas (sig.) > 0,05.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X1 dan variabel X2 bersifat homogen atau tidak. Adapun ketentuan homogen atau tidaknya adalah dengan membandingkan hasil uji F_{hitung} dengan F_{tabel} . Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut :

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti homogen.
- b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti tidak homogen.

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung homogenitas data adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varians Kelompok Data X1

S_2^2 = Varians Kelompok Data X2

Selanjutnya untuk memudahkan proses penghitungan data, peneliti menggunakan bantuan penghitungan dari program SPSS versi 23 *for windows*. Adapun kriteria uji homogenitas menggunakan SPSS versi 23 *for windows* adalah sebagai berikut :

- a. Data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya.
- b. Nilai signifikansi (p) > 0.05 menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen)
- c. Nilai signifikansi (p) < 0.05 menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen)

4. Uji T-Test

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan :

t_0 = Nilai T-Test

MD = Mean difference, dimana rumusnya adalah $M_D = \frac{\sum D}{N}$

SEMD = Standard Error (standar kesalahan) dari mean difference.

Dimana rumusnya adalah :

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

SD_D = Deviasi standart dari perbedaan antara skor variabel X1 dan skor variabel X2 yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left[\frac{\sum D}{N}\right]^2}$$

N = Number of cases (jumlah sampel)³⁵

Selanjutnya untuk memudahkan proses penghitungan data, peneliti menggunakan bantuan penghitungan dari program SPSS versi 23 *for windows*.

³⁵ Moh Hariyadi, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2009), h. 182-183

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini berusaha menjawab masalah tentang apakah terdapat perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka? Hasil penelitian merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diawali dengan deskripsi dari gambaran setiap variabel (variabel X1 dan Variabel X2) yang dilanjutkan dengan deskripsi tentang hasil analisis data.

1. Gambaran Variabel X1 (Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sebelum Menggunakan Permainan Suara Angka)

Data variabel X1 yaitu tentang kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka diperoleh dari hasil observasi di sekolah terhadap 20 anak. Proses observasi dilaksanakan bersamaan dengan pembelajaran di dalam kelas. Dalam tahap ini proses pembelajaran belum memanfaatkan permainan suara angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Adapun hasilnya sebagai berikut :

Tabel 4.1.
Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug
Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sebelum Menggunakan
Permainan Suara Angka
(Pre-Test)

No.	Penilaian												Jml
	A				B				C				
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1		2				2				2			6
2	1				1				1				3
3	1				1				1				3
4		2			1					2			5
5			3			2				2			7
6		2					3			2			7
7		2				2				2			6
8	1				1				1				3
9	1				1				1				3
10	1				1				1				3
11		2				2			1				5
12	1				1				1				3
13		2				2					3		7
14			3				3				3		9
15		2				2				2			6
16	1				1					2			4
17		2			1				1				4
18			3					3				4	10
19			3					3			3		9
20			3				3				3		9
Jumlah													112
Nilai Terendah													3
Nilai Tertinggi													10
Rata-Rata													5.6

Keterangan :

- A. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- B. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
- C. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug

Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka digunakan Analisis Kriteria Skor ideal, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X1 melalui pengelompokkan skor masing-masing variabel menggunakan Kriteria Skor Ideal yaitu :

Z ideal + Z (SD ideal)

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z=0,61$.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z= -0,61$ sampai dengan $Z=+0,61$.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z= -0,61$.

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah tinggi/baik

$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah sedang/cukup

$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : $\frac{1}{2}$ skor maksimal

Sd_{id} : $\frac{1}{3} X_{id}$

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel X1 (kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-

Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka) perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor ideal} : 3 \times 4 = 12$$

$$X_{id} : \frac{1}{2} \times 12 = 6$$

$$Sd_{id} : \frac{1}{3} \times 6 = 2$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka adalah sebagai berikut :

$$\text{Kategori dirasakan tinggi} = X \geq 6 + 0,61(2) = X \geq 7,22$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori cukup dirasakan} &= 6 - 0,61(2) < X < 6 + 0,61(2) \\ &= 4,78 - 7,22 \end{aligned}$$

$$\text{Kategori kurang dirasakan} = X \leq 6 - 0,61(2) = X \leq 4,78$$

Berdasarkan kategorisasi di atas, maka gambaran variabel karakter kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Kategorisasi Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sebelum Menggunakan Permainan Suara Angka (Pre-Test)

Kategori	Rentang Skor	<i>f</i>	%
Tinggi	$X \geq 7$	7	35%
Cukup Tinggi	5 – 6	5	25%
Kurang Tinggi	$X \leq 4$	8	40%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas apabila dilihat dari nilai *mean* (rata-rata) data variabel X1 yang mencapai angka 5,6 maka berdasarkan hasil kategori analisis skor ideal di atas, maka dapat disimpulkan adalah kurang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori kurang tinggi.

Melihat hasil penghitungan data pada kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan suara angka di Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon yang menunjukkan hasil kurang maksimal (kurang tinggi) memberikan suatu gambaran bahwa pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas dalam proses melatih anak-anak berhitung masih kurang maksimal dan kurang tepat. Hal ini kemudian berimplikasi pada kurang tingginya kemampuan anak berhitung. Metode, strategi dan media belajar yang dikembangkan belum mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Selain

itu, kondisi belajar yang dirasakan oleh anak-anak kurang nyaman dan terkesan monoton. Sehingga anak-anak tidak termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar yang diterapkan di dalam kelas. Perhatian dan konsentrasi anak menjadi tidak terjaga, perhatian anak banyak tertuju pada hal-hal yang bersifat permainan.

2. Gambaran Variabel X2 (Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sesudah Menggunakan Permainan Suara Angka)

Data variabel X2 yaitu kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka diperoleh dari hasil observasi kepada 20 anak yang ditetapkan sebagai sampel kelas eksperimen. Adapun hasil observasinya sebagai berikut:

Tabel 4.3.
Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sesudah Menggunakan Permainan Suara Angka (Pos-Test)

No.	Penilaian												Jml
	A				B				C				
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1			3				3					4	10
2			3			2					3		8
3				4				4				4	12
4			3				3				3		9
5				4			3				3		10
6			3				3	4				4	14
7			3				3				3		9
8		2				2				2			6

9			3				3				3		9
10				4			3				3		10
11				4				4				4	12
12			3				3			2			8
13				4			3					4	11
14			3				3				3		9
15			3				3				3		9
16				4			3					4	11
17			3				3				3		9
18				4				4				4	12
19		2				2				2			6
20				4				4			3		11
Jumlah													195
Nilai Terendah													3
Nilai Tertinggi													9
Rata-Rata													9.75

Keterangan :

- A. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- B. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
- C. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Guna menjawab pertanyaan penelitian kedua yakni kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka digunakan Analisis Kriteria Skor Ideal, yakni membuat kriteria-kriteria gambaran variabel X2 melalui pengelompokan skor masing-masing variabel menggunakan Kriteria Skor Ideal yaitu:

Z ideal + Z (SD ideal)

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z=0,61$.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z = -0,61$ sampai dengan $Z = +0,61$.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z = -0,61$.

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah tinggi/baik

$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah sedang/cukup

$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan :

X_{id} : $\frac{1}{2}$ skor maksimal

Sd_{id} : $\frac{1}{3} X_{id}$

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel X2 (kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka) perhitungannya adalah sebagai berikut:

Skor ideal : $3 \times 4 = 12$

X_{id} : $\frac{1}{2} \times 12 = 6$

Sd_{id} : $\frac{1}{3} \times 6 = 2$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas selanjutnya dilakukan perhitungan, maka kategori-kategori untuk variabel kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug

Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka adalah sebagai berikut :

$$\text{Kategori dirasakan tinggi} = X \geq 6 + 0,61(2) = X \geq 7,22$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori cukup dirasakan} &= 6 - 0,61(2) < X < 6 + 0,61(2) \\ &= 4,78 - 7,22 \end{aligned}$$

$$\text{Kategori kurang dirasakan} = X \leq 6 - 0,61(2) = X \leq 4,78$$

Berdasarkan kategorisasi di atas, maka gambaran variabel kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kategorisasi Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sesudah Menggunakan Permainan Suara angka (Pos-Test)

Kategori	Rentang Skor	<i>f</i>	%
Tinggi	$X \geq 7$	18	90%
Cukup Tinggi	5 – 6	2	10%
Kurang Tinggi	$X \leq 4$	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel di atas apabila dilihat dari nilai *mean* (rata-rata) data variabel X2 yang mencapai angka 9,75 maka berdasarkan hasil kategori analisis skor ideal di atas adalah tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori tinggi.

Setelah melakukan upaya perbaikan pembelajaran menggunakan permainan suara angka di Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon, maka hasil yang diperoleh adalah meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak yang sebelumnya kurang tinggi dalam kemampuan berhitung ketika diterapkan permainan suara angka mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 90% dari seluruh jumlah anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Hasil dari kemampuan berhitung anak setelah menerapkan permainan suara angka menunjukkan bahwa permainan suara angka lebih efektif dan dapat dijadikan pertimbangan bagi para pengajar untuk menerapkan konsep belajar yang sama atau metode pembelajaran yang serupa di masa yang akan datang.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Tahap analisis pengolahan data dilakukan dengan statistik komparasi (perbandingan), khususnya untuk menjawab pertanyaan penelitian ke tiga, yakni untuk seberapa besar perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka? Sesuai dengan karakteristik hipotesis nol (H_0) penelitian ini yang menyatakan bahwa, "Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten

Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka”. Analisis ini menuntut prasyarat analisis seperti: datanya bersifat interval atau ratio, data dipilih secara acak, datanya berdistribusi normal, dan data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama sesuai dengan subjek yang sama. Oleh karena itu di bawah ini berturut-turut dilakukan pengolahan data statistik yang meliputi: Analisis Uji Normalitas Distribusi Data; dan kemudian dilanjutkan dengan analisis uji “t test”.

Uji Normalitas Distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi persyaratan untuk menggunakan analisis uji “test”. Data yang diuji adalah data tentang variabel X_1 dan variabel X_2 yang pengujiannya menggunakan rumus Lilliefors. Adapun hasil uji normalitas menggunakan program SPSS versi 23 *for windows* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5.
Uji Normalitas Data Variabel X_1 dan X_2 ¹

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berhitung Sblm Suara Angka	.164	20	.167	.888	20	.025
Kemampuan Berhitung Sesudah Suara Angka	.154	20	.200*	.956	20	.461

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

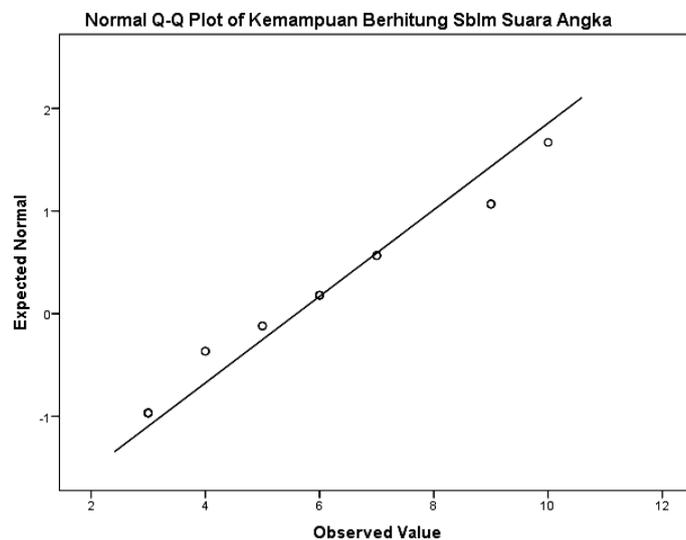
¹ Sumber : Output hasil pengolahan data menggunakan program SPSS versi 23 *for windows*

Selanjutnya dari hasil penghitungan data menggunakan program SPSS versi 23 *for windows* tersebut di atas akan dijabarkan secara terinci hasil uji normalitas tersebut sebagaimana berikut di bawah ini :

1. Hasil Uji Normalitas Distribusi Variabel X_1

Berdasarkan tabel uji normalitas data ketahui bahwa probabilitas (sig.) $0,167 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak. Dengan ditolaknya H_0 maka hasil ini dapat disimpulkan bahwa skor variabel X_1 (kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan suara angka) berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas data variabel kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan suara angka berdasarkan uji statistik Q-Q plot adalah sebagai berikut :



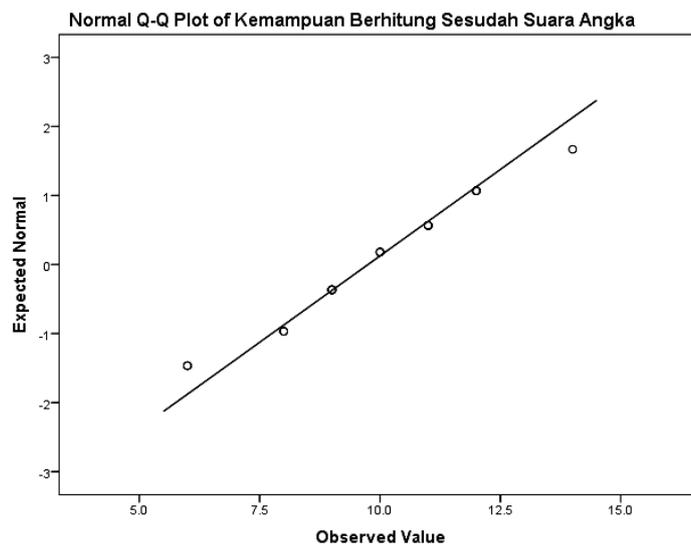
Gambar 4.1.
Garis Normalitas Data Variabel X_1

Memperhatikan gambar 4.1 mengenai garis normalitas data variabel X1 diketahui bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonalnya, sehingga dapat disimpulkan data penelitian ini berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Normalitas Distribusi Variabel X₂

Berdasarkan tabel uji normalitas data ketahu bahwa probabilitas (sig.) $0,200 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak. Dengan ditolaknya H_0 maka hasil ini dapat disimpulkan bahwa skor variabel X₂ (kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan suara angka) berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas data variabel kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan suara angka berdasarkan uji statistik Q-Q plot adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2.
Garis Normalitas Data Variabel X₂

Memperhatikan gambar 4.2 mengenai garis normalitas data variabel X1 diketahui bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonalnya, sehingga dapat disimpulkan data penelitian ini berdistribusi normal.

Berdasarkan keterangan hasil uji normalitas data menggunakan kriteria penghitungan uji Lilliefors ternyata semua data yang disajikan berada pada kondisi data yang normal, dengan demikian semua data yang digunakan dapat digunakan sebagai bahan dasar menguji hasil dari penelitian ini pada tahap lebih lanjut.

3. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Khusus untuk studi korelatif yang sifatnya prediktif, model yang digunakan harus fit (cocok) dengan komposisi dan distribusi datanya. *Goodness of fit model* tersebut secara statistika dapat diuji setelah model prediksi diperoleh dari perhitungan. Model yang sesuai dengan keadaan data adalah apabila simpangan estimasinya mendekati 0. Untuk mendeteksi agar penyimpangan estimasi tidak terlalu besar, maka homogenitas variansi kelompok-kelompok populasi dari mana sampel diambil, perlu diuji. Adapun hasil penghitungan datanya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6.
Hasil Uji Homogenitas Data Variabel X₁ dan X₂²
Test of Homogeneity of Variances
 Kemampuan Berhitung Anak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.412	1	38	.242

Berdasarkan tabel output *Test of Homogeneity of Variances* dari penghitungan homogenitas data pada penelitian ini diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) variabel kemampuan berhitung anak baik sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka adalah sebesar 0,242. Karena nilai sig. $0,242 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas data, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil kemampuan berhitung anak baik sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka adalah sama satu homogen.

Hal ini bermakna, bahwa varians skor data kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka (X1) dengan varians kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka (X2) homogen pada taraf kepercayaan 95%.

² Sumber : Output hasil pengolahan data menggunakan program SPSS versi 23 for windows

C. Pengujian Hipotesis (Test “t”)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil (perbandingan) antara variabel X1 dengan variabel X2. Lambang dalam T-Test adalah “t” atau t_0 , dan rumus yang digunakan dalam mencarinya adalah :

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan :

t_0 = Nilai T-Test

M_D = *Mean difference*, dimana rumusnya adalah $M_D = \frac{\sum D}{N}$

SE_{M_D} = Standard Error (standar kesalahan) dari *mean difference*.

Dimana rumusnya adalah :

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

SD_D = Deviasi standart dari perbedaan antara skor variabel X1 dan skor variabel X2 yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left[\frac{\sum D}{N}\right]^2}$$

N = *Number of cases* (jumlah sampel)

Sebagaimana dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa proses penghitungan data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 23 for windows, adapun langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mengetahui analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7.
Hasil Uji Independent Sample T-Test³
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berhitung Anak	Equal variances assumed	1.412	.242	-5.988	38	.000	-4.15000	.69311	-5.55312	-2.74688
	Equal variances not assumed			-5.988	36.932	.000	-4.15000	.69311	-5.55445	-2.74555

Memperhatikan hasil penghitungan $t_{hitung} = 5,988$ yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada $db = N-2 = 20-2 = 18$ pada taraf signifikan 5% (0,05) didapatkan nilai $t_{tabel} = 1,734$. Dengan demikian jika membandingkan t_0 yang dihitung sebesar 5,988 dan t_{tabel} yang telah baku sebesar 1,734, maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_{tabel} ($t_0 > t_{tabel}$) yaitu $5,988 > 1,734$, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalbugug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka. Di mana kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan suara angka lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian terhadap perbedaan pengembangan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalbugug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan

³ Sumber : Output hasil pengolahan data menggunakan program SPSS versi 23 for windows

permainan suara angka maka hasil dari penelitian tersebut sebagaimana dijelaskan berikut :

Pertama, kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 5,6. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 40% anak memiliki kemampuan berhitung kurang tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori kurang tinggi.

Kedua, kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 9,75. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 90% memiliki kemampuan berhitung dalam katagori tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori tinggi.

Ketiga, kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka didapatkan nilai $t_{hitung} = 5,988$. Nilai

tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} pada $db = 20 - 2 = 18$ dengan signifikansi di angka 0,05 (5%), didapatkan t_{tabel} sebesar 1,734. Berdasarkan ketentuan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($5,988 > 1,734$) yang artinya bahwa H_0 (hipotesis nihil) ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka. Hasil ini juga menguatkan hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka, artinya permainan suara angka dapat diandalkan dan dapat ditindaklanjuti karena terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu variabel yaitu permainan suara angka, sedangkan masih banyak faktor lain yang mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak yang mungkin bisa lebih urgen dari bandingkan variabel yang diteliti.
2. Adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan observasi yaitu terkadang hasil yang diperoleh dari oleh sampel tidak menunjukkan

keadaan sesungguhnya. Hal ini disebabkan karena kecermatan dalam mengamati terkadang kurang maksimal dan tidak fokus.

3. Keterbatasan waktu dalam proses penelitian terutama dalam pengambilan data di lokasi penelitian. Hal terkait dengan perizinan dan kondisi sekolah yang sedang dalam proses pembelajaran aktif sehingga dari pihak sekolah hanya memberikan toleransi waktu yang sangat sempit untuk melakukan pengambilan data terhadap setiap anak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 5,6. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 40% anak memiliki kemampuan berhitung kurang tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori kurang tinggi.
2. Kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 9,75. Sedangkan berdasarkan hasil analisis skor ideal didapatkan bahwa 90% memiliki kemampuan berhitung dalam katagori tinggi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan berhitung anak sesudah menggunakan permainan suara angka termasuk dalam kategori tinggi.

3. Perbedaan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai $t_{hitung} = 5,988$, nilai tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} pada $db = 20-2 = 18$ dengan signifikansi di angka 0,05 (5%), didapatkan t_{tabel} sebesar 1,734. Berdasarkan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,988 > 1,734$) yang artinya bahwa H_0 (hipotesis nihil) ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan suara angka.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diberikan pada penelitian ini, selanjutnya peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Permainan suara angka terbukti telah mampu meningkatkan kemampuan berhitung angka, untuk kepada guru yang mengajar anak usia dini di PAUD hendaknya merekomendasikan permainan suara angka sebagai salah satu metode belajar pada anak.
2. Kemampuan berhitung anak hendaknya ditingkatkan lebih baik dari yang sudah diperoleh dengan cara memberikan latihan-latihan berhitung pada anak secara berkala dan tidak bergantung pada jadwal pelajaran yang telah ditentukan di sekolah.

3. Hasil penelitian ini hendaknya ditindaklanjuti lagi oleh peneliti berikutnya, sebagai upaya untuk memaksimalkan hasil yang sudah ada serta menambah pengetahuan dan peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Diknas. 2007.
- Hariyadi, Moh. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2009.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Umum*. Bandung : Sinar Baru Algies Indonesia. 2002.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Optima. 2011.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2005.
- Montolalu, dkk. *Dunia Bermain Anak-Anak*. Jakarta: Gramedia. 2008.
- Muchtar, Syamsuar. *Dimensi Supervisi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2005.
- Mudjito, A.K. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen. 2007.
- Riadi, Edi. *Metode Statistik Parametrik & Nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri. 2014.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2005.
- Rusdinal, dkk. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005.
- Sriningsih, Nining. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas. 2008.
- Subana, dkk. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia. 2000.
- Sudaryanti. *Konsep Berhitung pada Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Setia. 2006.

- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Transito. 2005.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2001.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Suhendra. *Bermain dan Belajar Berhitung*. Bandung: Alfabeta. 2004.
- Suyanto, Slamet. *Tahapan Bermain pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Gaya Media. 2003.
- Syamsuddin dan Damayanti. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- Wahyudi, dan Damayanti, Dwi Retno. *Indikator-Indikator Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media. 2005.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) PRE-TEST

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 4 / 1
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan/Kendaraan Air / Perahu Layar
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 3.3 – 4.3 – 3.7– 4.7 – 3.12 –
4.12

Materi Kegiatan : - Mengetahui apa yang terjadi
- Berani bertanya
- Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai
- Guna anggota tubuh
- Macam–macam kendaraan laut
- Huruf vokal dan konsonan

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kertas lipat, miniatur perahu layar (bisa berjalan di air), bak air

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan air
3. Berdiskusi tentang perahu layar
4. Mengamati miniatur perahu layar
5. Menyanyi lagu perahu layar
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Melipat kertas menjadi bentuk perahu layar
2. Menghitung hasil lipatan bentuk perahu layar
3. Bermain perahu layar di bak air
4. Melengkapi gambar perahu layar

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegunaan perahu layar
 - b. Dapat menyanyi lagu perahu layar
 - c. Dapat melipat bentuk perahu layar
 - d. Dapat menghitung jumlah hasil lipatan
 - e. Dapat bermain perahu di bak air
 - f. Dapat melengkapi gambar perahu layar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) POST-TEST

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 4 / 2
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Air / Perahu Layar
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 3.3 – 4.3 – 3.7– 4.7 – 3.12 –
4.12

Materi Kegiatan : - Berani bertanya
- Mau meminjamkan miliknya
- Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai
- Guna anggota tubuh
- Macam–macam kendaraan laut
- Tertarik ingin naik perahu

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kepingan geometri, buku gambar, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan air
3. Berdiskusi tentang perahu layar
4. Menirukan gerakan mendayung perahu (senam fantasi)
5. Menyanyi lagu perahu layar
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mencipta bentuk perahu layar dengan kepingan geometri
2. Mengelompokkan gambar kendaraan air
3. Menggambar bebas kendaraan air
4. Bercerita tentang gambar yang telah disediakan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegunaan perahu layar
 - b. Dapat menyanyi lagu perahu layar
 - c. Dapat menirukan gerakan mendayung perahu
 - d. Dapat menceritakan gambar yang telah dibuatnya
 - e. Dapat mencipta bentuk dengan kepingan geometri
 - f. Dapat mengelompokkan gambar kendaraan air

**Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug
Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sebelum Menggunakan Permainan
Suara Angka
(Pre-Test)**

No.	Penilaian												Jml
	A				B				C				
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1		2				2				2			6
2	1				1				1				3
3	1				1				1				3
4		2			1					2			5
5			3			2				2			7
6		2					3			2			7
7		2				2				2			6
8	1				1				1				3
9	1				1				1				3
10	1				1				1				3
11		2				2			1				5
12	1				1				1				3
13		2				2					3		7
14			3				3				3		9
15		2				2				2			6
16	1				1					2			4
17		2			1				1				4
18			3					3				4	10
19			3					3			3		9
20			3				3				3		9
Jumlah													112
Nilai Terendah													3
Nilai Tertinggi													10
Rata-Rata													5.6

Keterangan :

- A. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- B. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
- C. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Cirebon,2019
Guru Kelas

SUNERI

**Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B RA Dar Al-Qur'an Tegalgubug
Arjawinangun Kabupaten Cirebon Sesudah Menggunakan Permainan
Suara Angka
(Pos-Test)**

No.	Penilaian												Jml
	A				B				C				
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1			3				3					4	10
2			3			2					3		8
3				4				4				4	12
4			3				3				3		9
5				4			3				3		10
6			3				3	4				4	14
7			3				3				3		9
8		2				2				2			6
9			3				3				3		9
10				4			3				3		10
11				4				4				4	12
12			3				3			2			8
13				4			3					4	11
14			3				3				3		9
15			3				3				3		9
16				4			3					4	11
17			3				3				3		9
18				4				4				4	12
19		2				2				2			6
20				4				4			3		11
Jumlah												195	
Nilai Terendah												3	
Nilai Tertinggi												9	
Rata-Rata												9.75	

Keterangan :

- A. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- B. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
- C. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Cirebon,2019
Guru Kelas

SUNERI

OUTPUT SPSS VERSI 23 FOR WINDOWS

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Berhitung Sblm Suara Angka	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
Kemampuan Berhitung Sesudah Suara Angka	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Kemampuan Berhitung Sblm Suara Angka	Mean		5.6000	.53014
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.4904	
		Upper Bound	6.7096	
	5% Trimmed Mean		5.5000	
	Median		5.5000	
	Variance		5.621	
	Std. Deviation		2.37088	
	Minimum		3.00	
	Maximum		10.00	
	Range		7.00	
	Interquartile Range		4.00	
	Skewness		.428	.512
	Kurtosis		-1.082	.992
	Kemampuan Berhitung Sesudah Suara Angka	Mean		9.7500
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	8.8155	
		Upper Bound	10.6845	
5% Trimmed Mean		9.7222		
Median		9.5000		
Variance		3.987		
Std. Deviation		1.99671		
Minimum		6.00		
Maximum		14.00		
Range		8.00		

	Interquartile Range	2.00	
	Skewness	-.014	.512
	Kurtosis	.218	.992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berhitung Sblm Suara Angka	.164	20	.167	.888	20	.025
Kemampuan Berhitung Sesudah Suara Angka	.154	20	.200*	.956	20	.461

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Berhitung Anak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.412	1	38	.242

ANOVA

Kemampuan Berhitung Anak

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	172.225	1	172.225	35.851	.000
Within Groups	182.550	38	4.804		
Total	354.775	39			

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Berhitung Anak	Kemampuan Berhitung Sblm Suara Angka	20	5.6000	2.37088	.53014
	Kemampuan Berhitung Ssdh Suara Angka	20	9.7500	1.99671	.44648

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berhitung Anak	Equal variances assumed	1.412	.242	-5.988	38	.000	-4.15000	.69311	-5.55312	-2.74688
	Equal variances not assumed			-5.988	36.932	.000	-4.15000	.69311	-5.55445	-2.74555

TABEL DISTRIBUSI T

df	Proporsi dalam satu ekor					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	Proporsi dalam dua ekor					
	0,50	0,020	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,473	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,25
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,781	3,055
13	0,694	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,692	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,691	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,690	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,689	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,688	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,808
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576